

Superpoder

Ficha técnica



SUPERPODER es una obra de teatro original e inédita, escrita por Marc Egea.

Se trata de una disparatada comedia con aire de película de crímenes y misterios sobrenaturales, ambientada en la América de los años 70.

Es una obra para 5 intérpretes.

Datos

Género: comedia.

Duración: 90 minutos.

Tiempo: la acción transcurre en marzo de 1974.

Lugar: un pequeño pueblo imaginario de EE.UU. llamado Ellentown.

Elenco: 5 intérpretes (4 actores y 1 actriz)

Interés: el interés de la obra reside en el mantenimiento de la intriga hasta el último momento, y en su particular temática y presentación escénica.

Sinopsis

La pequeña editorial de Jake y Candy Wallace recibe un ultimátum del Banco: o pagan o les cierran el negocio. Para poder pagar, Jake emprende la heroica tarea de escribir él mismo un best seller. El problema es que Jake jamás ha escrito nada. Esto hará que afloren tensiones matrimoniales que sacarán a relucir los más íntimos y paranormales secretos de la pareja.

Reparto

La obra requiere 5 intérpretes: 4 actores y 1 actriz
Cada actor interpreta a un solo personaje. Los personajes son:

Jake: Hombre. Treinta y tantos años de edad. Nervioso, impulsivo.

Candy: Mujer. Un poco más joven que Jake. De aspecto delicado.

Barman: Hombre. De más edad que Jake. Inspira confianza.

Psiquiatra: Hombre. Sabelotodo. Un poco alocado.

Hombre de la gorra: Hombre. Parece un loco.

Existen otros personajes con participación en la historia (Jimmie, Paul, Billy Morron) pero nunca aparecen en escena, de modo que no son necesarios actores para interpretarlos.

Cine sobre el escenario

La historia de SUPERPODER se materializa en escenas breves que se suceden a ritmo veloz. Y es que SUPERPODER debe percibirse como una película representada en un escenario. Para ello, la producción está invitada a emplear elementos propios del cine, como efectos sonoros, efectos visuales, banda sonora...
SUPERPODER es una obra de teatro palomitera.

Puesta en escena

ESCENOGRAFÍA

La acción tiene lugar en un pequeño pueblo ficticio de Estados Unidos, en el año 1974.
Se materializa en 5 localizaciones concretas:

1. La editorial
2. La casa
3. El bar
4. La consulta del psiquiatra
5. El parque / la montaña / la carretera

Para que las escenas se puedan suceder a la velocidad deseada, las 5 localizaciones permanecen todo el tiempo en el escenario, y se activa (se ilumina) aquella donde tiene lugar la acción en cada momento. En ocasiones, sobre todo en el último tercio de la obra, puede haber más de una localización activada simultáneamente.

1. Editorial

Se llama Candy Press. Consta de una oficina y una imprenta, ambas comunicadas por una puerta. Sólo se muestra la parte de la oficina, que también tiene una puerta que da a la calle. La oficina de la editorial es un modesto despacho, en el que hay al menos: 2 mesas (con sus correspondientes sillas), 2 máquinas de escribir, 1 teléfono, 1 gráfica de pared (que muestra la catastrófica situación financiera de la editorial) y una foto-retrato de Candy.

2. La casa

Casa del matrimonio Wallace, de clase media-baja. Se muestra el espacio central de la casa, formado por la cocina americana y el salón. Un pasillo conduce a las habitaciones, que no vemos. En casa de los Wallace debe haber al menos: 1 puerta exterior, 1 cocina con una ventana exterior, 1 mesa con sus sillas, 1 teléfono y un sofá con su lámpara (en el transcurso de la obra, Jake se traerá a casa una de las máquinas de escribir de la editorial).

3. El bar

Bar de Larry. Es el típico bar americano de pueblo, ruidoso, con música. Se muestra solamente la zona de la barra con sus taburetes.

4. La consulta del psiquiatra

Pequeña consulta de un psiquiatra de pueblo. Tiene al menos un diván, un tocadiscos y un teléfono.

5. El parque / la montaña / la carretera

La quinta localización es un espacio diáfano. Cobra vida mediante la iluminación y efectos de sonido. Es sucesivamente: un parque solitario, un lugar idílico en la montaña ("El Mirador del Águila") y un tramo de una sinuosa carretera de montaña. Hay que aderezarlo al menos con un complemento funcional, cuya colocación y retirada no comprometa el ritmo de la obra: farola (en el parque), troncos y/o rocas (en el "Mirador del Águila"), farola (en la carretera).

Antes de que terminen los saludos, esta localización se activa sorpresivamente para dar vida a una playa, proporcionando al público una escena extra, parecida a los contenidos adicionales post-créditos de las películas.

AMBIENTACIÓN

Los dos elementos fundamentales para que SUPERPODER tenga una ambientación efectista son: la iluminación y el sonido.

LA ILUMINACIÓN

Por un lado, otorga a cada localización la **personalidad** adecuada. Por otro lado, permite insinuar '**efectos especiales**': como el poder sobrenatural de Candy sobre las bombillas, la explosión del coche de Jake, el incendio de la casa de los Wallace...

EL SONIDO

El sonido es omnipresente y se manifiesta de diversas maneras:

- 1) Algunas localizaciones se singularizan mediante un sonido **ambiente** característico. Así: el bar bullicioso es más realista si tiene murmullos y música

de fondo; en la carretera solitaria, la soledad se percibe y acentúa con el canto de los grillos; el lugar idílico de la montaña confirma su condición de idílico porque en él se escucha a los pajarillos...

- 2) En algunos momentos, el sonido recrea **efectos**: cristales que se rompen, zumbido de bombillas, sierras eléctricas, coches, frenazos, etc.
- 3) En el libreto se especifica una pieza musical concreta: el Primer Movimiento de la 5ª sinfonía de Beethoven. Es una pieza sugerida. Existen grabaciones libres de derechos de esta sinfonía.
- 4) Si se desea, también puede incluirse música incidental para enfatizar el tono de las escenas o sus giros emocionales.

Vestuario

El vestuario debe ir acorde con el año en que tiene lugar la historia (año 1974), el lugar donde transcurre (EE.UU., rural), la época del año (invierno) y la profesión/actividad de cada personaje. Concretamente:

Jake viste informal.

Candy viste siempre su traje favorito, de color rosa.

El barman viste de barman.

El psiquiatra lleva bata de médico.

El hombre de la gorra va siempre con: gorra roja, gafas gruesas y camisa de leñador.

El vestuario y el paso del tiempo

La obra no transcurre en un solo día. Ocupa varias semanas. En condiciones normales, eso obligaría a efectuar cambios de vestuario en los personajes para mostrar el paso de los días. Pero se dan circunstancias que, en algunos casos, ahorran tener que hacerlo. Son las siguientes:

- El psiquiatra y el barman llevan 'uniforme laboral', de modo que pueden vestir siempre de la misma manera.
- Candy es una admiradora de Jackie Kennedy tan frikie que viste siempre una imitación barata del famoso traje rosa de la esposa de JFK.
- El hombre de la gorra va siempre igual: con la misma gorra roja, las mismas gafas gruesas y la misma camisa de leñador (en el flashback, no obstante, debe llevar un modelo de camisa de leñador distinto, para que el espectador no confunda el flashback con el tiempo presente).



El único personaje que tiene que cambiar de indumentaria debido al paso de los días es Jake. Basta con cambiar el jersey o algo muy visible.

No olvidar que la historia transcurre en invierno. Los personajes se ponen abrigos al salir a la calle (y llegan de la calle con abrigos puestos).

Jake y Candy, cuando están en casa, llevan puesto un batín (para diferenciar visualmente esas escenas de las que ocurren en la editorial).

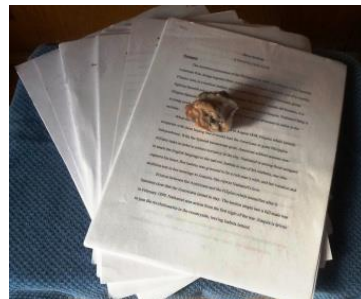
Atrezzo

Todos los objetos y elementos que aparecen en escena son objetos y elementos de los años 70.

Algunos elementos relevantes por su participación en la trama son:

Sobres y novelas

Sobres de color marrón, con apariencia de haber viajado, con sus sellos franqueados. Las novelas van en el interior de los sobre y son un montón de hojas mecanografiadas sueltas, sin encuadernar.



Caja de la pistola

De tamaño folio/DIN-A4 o similar. Tiene que parecer una caja para enviar documentos. Dentro tiene que caber una pistola.

